

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Mujiati and Sukadi, "Sistem Informasi Dan Implementasinya Teori Dan Konsep Sistem Informasi Disertai Berbagai Contoh Pratiknya Menggunakan Perangkat Lunak Open Source," *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 9330, no. 2, pp. 1–6, 2014.
- [2] Mahyuni, Sharipuddin, and Martono, "Perancangan Sistem Pengolahan Data Pada Sma," *J. Ilm. Media SISFO*, vol. 8, no. 3, pp. 180–187, 2014.
- [3] K. Aryaningrum and R. E. Pratama, "Penggunaan Internet Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS," *Harmony*, vol. 2, no. 2, pp. 119–129, 2017, [Online]. Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/20063>.
- [4] Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta, 2012.
- [5] I. Bagus, M. Arditya, N. K. Sumiari, and I. K. S. Buana, "Aplikasi Informasi Objek Wisata Religi Kabupaten Gianyar Berbasis Multimedia Interaktif," *J. Sist. dan Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 1–12, 2015, [Online]. Available: <https://www.neliti.com/id/publications/130573/aplikasi-informasi-objek-wisata-religi-kabupaten-gianyar-berbasis-multimedia-int>.
- [6] M. Ramli, "Aplikasi Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan," *Ittihad J. Koptais Wil. XI Kalimantan*, vol. 11, no. 19, pp. 55–65, 2013.
- [7] J. Ario Yustin, H. sujaini, and M. Azhar Irwansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 422–426, 2016, [Online]. Available: <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/justin/article/view/16354>.
- [8] B. Barros, F. Marisa, and I. D. Wijaya, "Pembuatan Game Kuis Siapa Pintar," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 3, no. 1, pp. 44–52, 2018, doi: 10.37438/jimp.v3i1.88.
- [9] I. Nozomi, "Aplikasi Game Edukasi Pada Anak Usia 5 sampai 10 Tahun Ddengan Metode Image Manipulation," *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 7577–7588, 2018, [Online]. Available: [https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion para el aprendizaje Perspectiva alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_Los_estudios_sobre_el_cambio_conceptual_](https://www.uam.es/gruposinv/meva/publicaciones_jesus/capitulos_espanyol_jesus/2005_motivacion_para_el_aprendizaje_Perspectiva_alumnos.pdf%0Ahttps://www.researchgate.net/profile/Juan_Aparicio7/publication/253571379_Los_estudios_sobre_el_cambio_conceptual_).
- [10] A. C. Nugraha and D. B. Hertanto, "Rancang Bangun Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Teknik Digital," *J. Edukasi Elektro*, vol. 1, no. 1, pp. 92–98, 2017, doi: 10.21831/jee.v1i1.15121.

- [11] A.V. Vitianingsih, "Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran PAUD," *J. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2016.
- [12] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [13] Hardiana, "Sistem Pakar Mendiagnosa Penyakit Osteoporosis Menggunakan Metode Certainty Faktor (CF)," *J. Ilm. D'ComPutarE*, vol. 5, pp. 18–24, 2015.
- [14] A. N. Rachman, "Sistem Informasi Wisata Di Ampera Waterpark," *J. Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 87–92, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jssainstek/article/download/570/369>.
- [15] W. D. Cahyaningtyas, M. Mulyadi, and B. Irawan, "Perancangan Sistem Pengolahan Data Penyewaan Kamar Pada Homestay Poerwo," *J. V-Tech (Vision Technol.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–35, 2019, doi: 10.35141/jvt.v2i1.456.
- [16] Y. P. . Simaremare, A. P. S, and R. P. Wibowo, "Perancangan dan Pembuatan Aplikasi Manajemen Publikasi Ilmiah Berbasis Online pada Jurnal SISFO," *J. Tek. Pomits*, vol. 2, no. 3, pp. 470–475, 2013, doi: 10.14710/JTSISKOM.3.2.2015.320-334.
- [17] H. Prabowo, Herlawati, and W. P. Mustika, "Sistem Informasi Panduan Trayek Angkutan Umum Berbasis Mobile Smartphone Pada Dinas Perhubungan Jakarta," vol. X, no. 1, pp. 1056–1063, 2014.
- [18] A. Tisnawati and Baharuddin, "Sistem Periklanan Dan Pencarian Rumah Kos Online Berbasis Web," *J. Sist. Inf. Dan Tek. Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 38–44, 2016.
- [19] J. Weriza, "Sistem Informasi Berbasis Web Pada Dinas Peternakan Dan Perikanan Kabupaten Tanah Datar," *J. KomTekInfo*, vol. 3, no. 2, pp. 1–11, 2016.
- [20] Y. A. Binarso, E. A. Sarwoko, and N. bahtiar Ba, "Pembangunan Sistem Informasi Alumni Berbasis Web Pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Diponegoro," *J. Informatics Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 72–84, 2012, [Online]. Available: <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/joint/article/view/434>.
- [21] E. Mahdiyah, "Sistem Ekstraksi Kandungan URL, TITTLE, META TAG, HYPERLINK pada Halaman WEB," *Pros. Semirata Teknol. Inf. dan Multi Disiplin*, pp. 171–179, 2015.
- [22] I. I. Purnomo, "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct2," *J. Ilm. Technol.*, vol. 11, no. 2, pp. 86–90, 2020.

- [23] M. Adiwijaya, K. I. S, and Y. Christyono, "Perancangan Game Edukasi Platform Belajar Matematika Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *Transient*, vol. 4, no. 1, pp. 128–133, 2015.
- [24] M. R. Rahadi, K. I. Satoto, and I. P. Windasari, "Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 44, 2016, doi: 10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49.
- [25] R. Nuqisari and E. Sudarmilah, "Pembuatan Game Edukasi Tata Surya Dengan Construct 2 Berbasis Android," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 19, no. 2, pp. 86–92, 2019, doi: 10.23917/emitor.v19i2.7987.
- [26] E. Haryanto and H. Aksad, "Rancang Bangun Game Adventure Burung Enggang Berbasis Android Menggunakan Scirra Construct 2," *Progresif J. Ilm. Komput.*, vol. 13, no. 2, pp. 1771–1782, 2018.